NES-XB-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

BOULDER DASH ★

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu BOULDER DASH* de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIERES

L'HISTOIRE 3
UTILISATION DES COMMANDES 4
ECRAN DE JEU 6
DEMARRAGE DU JEU 7
FIN DU JEU 8
OBJECTIF DU JEU 9
COMMENT JOUER 10
TERRAIN DE JEU ET OBJETS 11
ENNEMIS 12
QUELQUES CONSEILS UTILES 13

ATTENTION

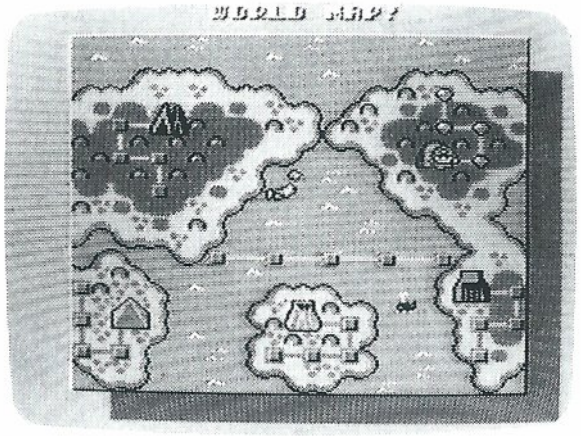
1) Ceci est un jeu de haute précision. Ne le gardez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Ne le cogner pas, ne le laissez pas tomber au sol. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux bornes. Ne les mettez pas en contact avec de l'eau ou de la poussière. Si vous le faites, vous abîmerez votre jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, du diluant pour peinture, de l'alcool ou d'autres produits de ce genre.
4) Coupez toujours le courant avant d'insérer la cassette dans la console NES ou de l'en retirer.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
★© 1990 Victor Musical Industries, Inc. © 1990 Data East Corporation.
Published under license from FIRST STAR SOFTWARE, INC. ★★ FIRST STAR SOFTWARE, INC., BOULDER DASH, the audio visual program entitled BOULDER DASH as well as the name and likeness of ROCKFORD are registered trademarks of FIRST STAR SOFTWARE, INC. and are used with permission. BOULDER DASH was created by Peter Liepa with Chris Grey. Audio visual material copyright 1984, 1990. All rights reserved. Licensed in conjunction with JP International. Licensed from FIRST STAR SOFTWARE, INC. to Victor Musical Industries, Inc. Sublicensed from Victor Musical Industries, Inc. to Nintendo Co., Ltd.

L'HISTOIRE

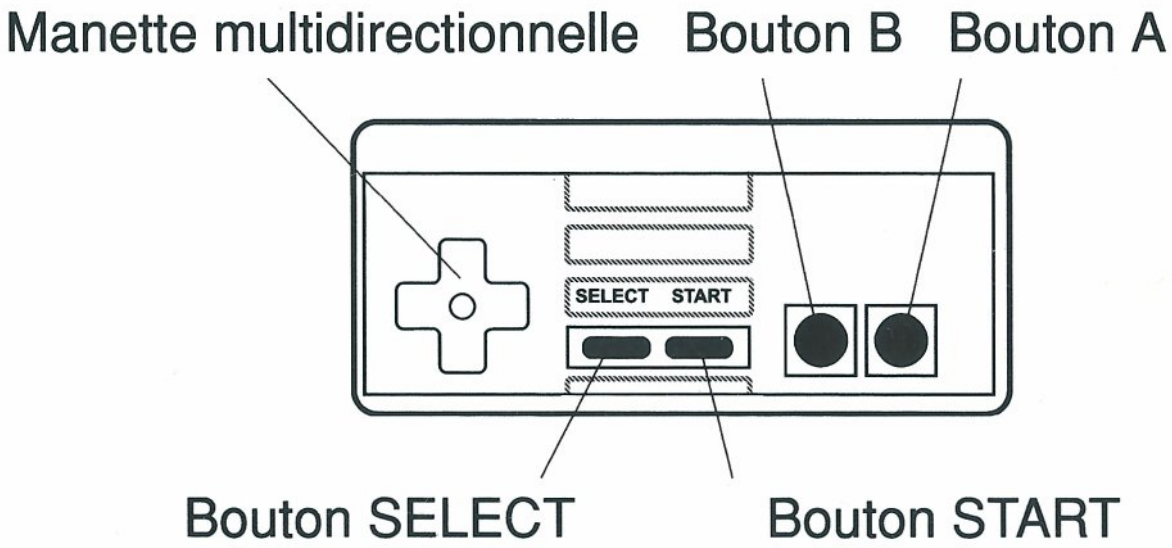
Stoneford, un vieil aventurier immobilisé au fond de son lit par la maladie, fait venir à lui son fils Rockford; il lui tend une vieille carte et lui dit: "Mon garçon, à toi de poursuivre l'ouvrage que je n'ai pas pu achever. Trouve les Bijoux Secrets des Six Mondes et tu seras riche au-delà de tes rêves les plus fous"! Telles furent ses dernières paroles.



Sur les traces de Rockford, l'aventure commence dans le monde fantastique et dangereux des blocs de pierre et des quartiers de roche. Monde souterrain peuplé d'inquiétantes figures acharnées à vous empêcher de vous emparer d'inestimables diamants sur le point d'être extraits. Serez-vous plus fort que les murs enchantés ? Saurez-vous transformer des papillons en joyaux ou trouver l'accès au mystérieux tunnel de sortie ? Pourrez-vous échapper à l'amibe géante avant qu'elle ne vous engloutisse dans ses entrailles ?

BOULDER DASH: Six univers magiques différents pour l'aventurier qui sommeil en chacun de nous.

UTILISATION DES COMMANDES



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

Elle permet de faire bouger Rockford vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche.

BOUTON START

Appuyez sur ce bouton pour commencer à jouer, dès que le décor apparaît sur l'écran. Si vous laissez le décor sur l'écran sans jouer pendant une trentaine de secondes, vous allez voir apparaître une démonstration du jeu. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour réafficher le décor et commencer à jouer.

Si vous voulez faire une pause en cours de jeu, appuyez simplement sur le bouton START. Pour reprendre le jeu, appuyez encore une fois sur le bouton START.

BOUTONS A ET B

En appuyant sur les boutons A et B tout en déplaçant la manette multidirectionnelle vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite, vous pourrez creuser dans la boue ou ramasser un diamant posé à vos pieds, sans avoir à vous déplacer dans cette direction. Cette technique de jeu vous permet aussi d'écarter un bloc qui vous gêne sans avoir à vous déplacer.

Si vous êtes coincé sans pouvoir bouger dans un sens ou un autre, maintenez enfoncés simultanément les boutons A et B pendant plus d'une seconde. Vous pourrez alors vous échapper de la ville et revenir à l'entrée du Monde où vous êtes. Mais, ce faisant, vous perdrez l'un de vos Rockford.

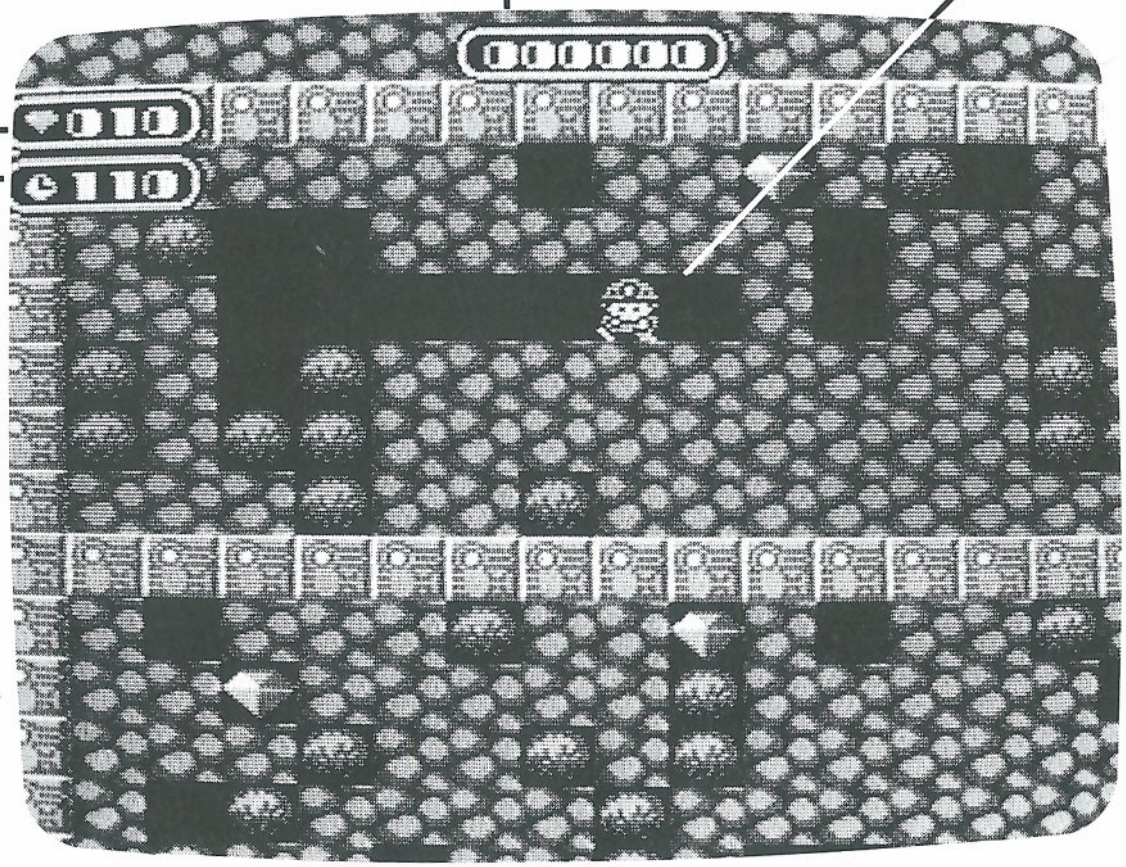
ECRAN DE JEU

Nombre de diamants à récupérer dans cette ville

Score provisoire

Rockford

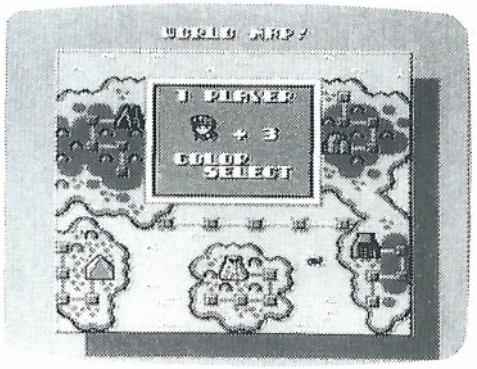
Affichage du temps restant à jouer



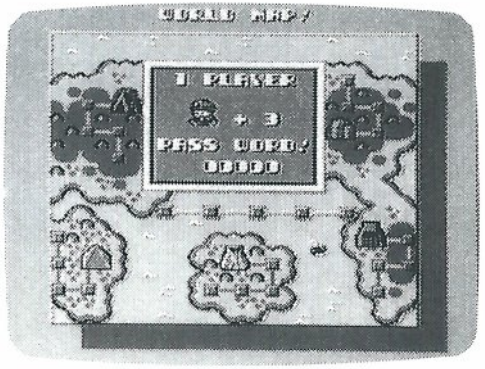
DEMARRAGE DU JEU

Appuyez sur le bouton SELECT pour choisir de jouer seul ou à deux, puis appuyez sur le bouton START pour valider votre choix.

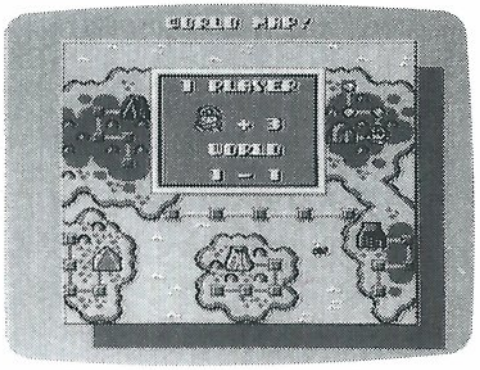
Inclinez la manette multidirectionnelle vers la droite ou vers la gauche pour choisir la couleur des caractères et appuyez sur le bouton START.



Pour entrer votre mot de passe, inclinez la manette multidirectionnelle vers la droite ou vers la gauche pour déplacer latéralement le curseur; inclinez alors la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour modifier le nombre désigné par le curseur; pour finir, appuyez sur le bouton A après avoir entré votre mot de passe. Si vous débutez une nouvelle partie, il suffit d'appuyer sur le bouton A au moment où apparaît l'écran qui sert à l'entrée du mot de passe.

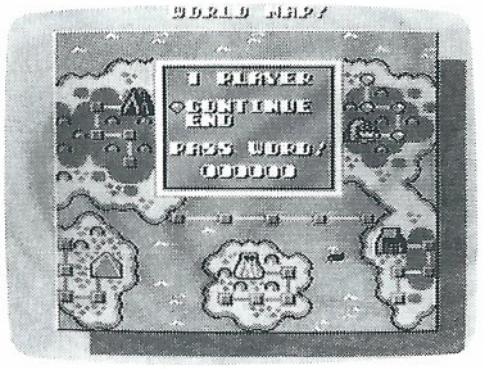


La scène suivante vous indique dans quel monde vous êtes. Agissez sur la manette multidirectionnelle pour choisir la ville où vous voulez aller et appuyez sur le bouton A. Appuyez une seconde fois sur le bouton A et le jeu peut commencer ...



FIN DU JEU

Dès que la partie est finie (quel dommage !!!), vous pouvez choisir de CESSER ou de CONTINUER à jouer.



Sur le même écran, vous allez voir apparaître votre mot de passe. Notez-le soigneusement pour pouvoir recommencer à jouer plus tard, en repartant du même endroit où vous vous êtes arrêté.

OBJECTIF DU JEU

A l'image de Rockford, le héros de ce jeu, votre quête vous amène à explorer six Mondes. Il y a quatre villes dans chaque Monde. Votre objectif est de récupérer le nombre de diamants exigé dans les quatre villes de chaque Monde.

Le nombre de diamants que vous devez récupérer est affiché en haut et à gauche de l'écran. Dès qu'ils sont en votre possession, une porte apparaît sur l'écran qui vous conduira à la ville suivante.

Lorsque vous avez parcouru les quatre villes d'un Monde, vous pouvez passer au Monde suivant. C'est vous qui décidez par quelle ville vous commencerez dans chaque Monde.

NOTE: Chaque ville a ses petites énigmes que vous devrez résoudre pour pouvoir gagner.

Lorsque vous utilisez votre mot de passe pour recommencer à jouer là où vous aviez interrompu le jeu dans un Monde, il vous faut repasser par les quatre villes, même si vous étiez déjà entré dans certaines d'entre elles.

COMMENT JOUER

Au début du jeu, vous disposez de quatre Rockford - un pour jouer et trois en réserve. Chaque fois que vous gagnez 2000 points, vous gagnez un Rockford supplémentaire. Rockford perd la vie chaque fois qu'il entre en contact avec un ennemi ou qu'un obstacle lui tombe dessus.

Vous pouvez faire tomber les rochers ou les diamants en creusant un trou dessous. Attention à ce qu'ils ne vous tombent pas dessus, sinon ils vous écraseront.

Certains ennemis se changent en neuf diamants s'ils sont touchés par un objet que vous avez laissé tomber.

Vous pouvez déplacer une roche jusqu'à ce qu'elle soit au contact d'un autre objet qui l'empêche de bouger. Vous ne pouvez bouger les roches que s'il y a un espace libre pour les faire avancer de l'autre côté et vous ne pouvez déplacer qu'un seul rocher à la fois.

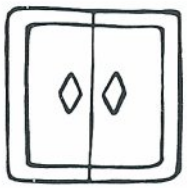
Lorsque vous parvenez à entourer une amibe de rochers sur les quatre côtés, elle se transforme en diamant. Si vous êtes assez chanceux pour enfermer plusieurs amibes en même temps, elles se transformeront toutes en diamants.

Lorsqu'une amibe entre en contact avec un autre ennemi, ce dernier se transforme en neuf diamants.

L'amibe se reproduit à mesure que le jeu avance. Dès qu'il y en a un certain nombre, elles se transforment en rocher. Personne ne connaît ce nombre à l'avance.

TERRAIN DE JEU ET OBJETS

PORTE
Elle apparaît sur l'écran dès que vous avez réuni le nombre requis de diamants dans chaque ville.



DIAMANT
Il représente le trésor que vous cherchez.

BOUE
Rockford peut creuser dans la boue.

NOTE: Faites très attention: l'aspect de la boue, des roches et des murs n'est pas toujours le même. Dans chaque Monde, il est différent !!!

ROCHE
Rockford ne peut pas creuser dans la roche. Les rochers n'ont pas toujours l'apparence de rochers !... Dans certaines villes, ils ne ressemblent même pas du tout à ce que l'on pourrait attendre ...

MUR
Rockford ne peut pas creuser dans un mur.

MUR DE PIERRE SPECIAL
A certains moments du jeu où il est actif, ce mur change les rochers en diamants.

ENNEMIS

Il vous suffit de détruire ces ennemis pour gagner des points:

BUZZBUZZ

PINGPING

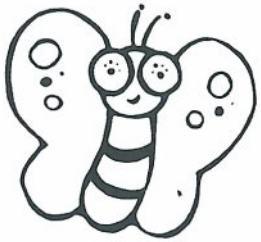
FLAPFLAP

BUBBLEBUBBLE

BIMBIM

GURIGURI

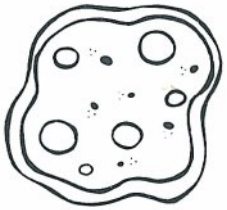
Lorsque vous détruisez les ennemis ci-dessous, ils se changent en diamants, mais ne vous font pas gagner des points:



PUFFPUFF

PIROPIRO

TACKYTACKY



AMOEBA

QUELQUES CONSEILS UTILES

SACHEZ QUI EST VOTRE ENNEMI

Certains ennemis se déplacent le long de la paroi du tunnel dans le sens des aiguilles d'une montre tandis que d'autres se déplacent dans le sens opposé ...

ECRASEZ VOS ENNEMIS ET ABATTEZ LES MURS

Dès qu'un ennemi est écrasé par un rocher, il explose et brise les objets qui sont autour de lui. Il vous suffit donc d'écraser un ennemi contre un mur pour faire un trou dans ce dernier.

FAITES TOMBER DES ROCHERS SUR VOS ENNEMIS

Creusez un trou en remontant vers un rocher; attendez qu'un ennemi apparaisse en dessous de vous, déplacez-vous latéralement pour laisser tomber le rocher sur l'ennemi.

AUGMENTEZ VOTRE SCORE GRACE AU MUR DE PIERRE SPECIAL

Si vous butez sur un Mur de Pierre Spécial, creusez au-dessus et en dessous et laissez tomber des rochers dessus; le premier rocher qui heurte le mur va le rendre actif et pendant un certain temps, tous les rochers qui tomberont sur le mur se transformeront en diamants. N'oubliez pas de faire de la place en dessous du mur. Dès que le charme est rompu, le mur redevient un mur ordinaire.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Fijn dat je spelcassette BOULDER DASH* van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op. zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

HET VERHAAL 19
HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT 20
HET BEELDSCHERM 22
HOE JE HET SPEL START 23
HOE JE HET SPEL STOPT 24
DOEL VAN HET SPEL 25
HOE JE HET SPEELT 26
ACHTERGROND EN VOORWERPEN 27
VIJANDELIJKE FIGUREN 28
NUTTIGE SPELAANWIJZINGEN 29

WAARSCHUWING

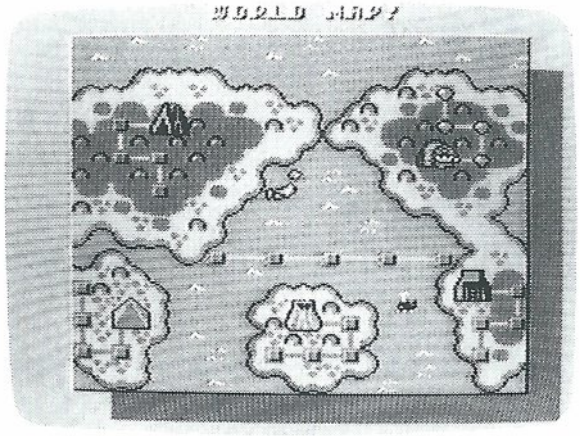
1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je net spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Doe het controldeck altijd uit als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
★© 1990 Victor Musical Industries, Inc. © 1990 Data East Corporation.
Published under license from FIRST STAR SOFTWARE, INC. ★★ FIRST STAR SOFTWARE, INC., BOULDER DASH, the audio visual program entitled BOULDER DASH as well as the name and likeness of ROCKFORD are registered trademarks of FIRST STAR SOFTWARE, INC. and are used with permission. BOULDER DASH was created by Peter Liepa with Chris Grey. Audio visual material copyright 1984, 1990. All rights reserved. Licensed in conjunction with JP International. Licensed from FIRST STAR SOFTWARE, INC. to Victor Musical Industries, Inc. Sublicensed from Victor Musical Industries, Inc. to Nintendo Co., Ltd.

HET VERHAAL

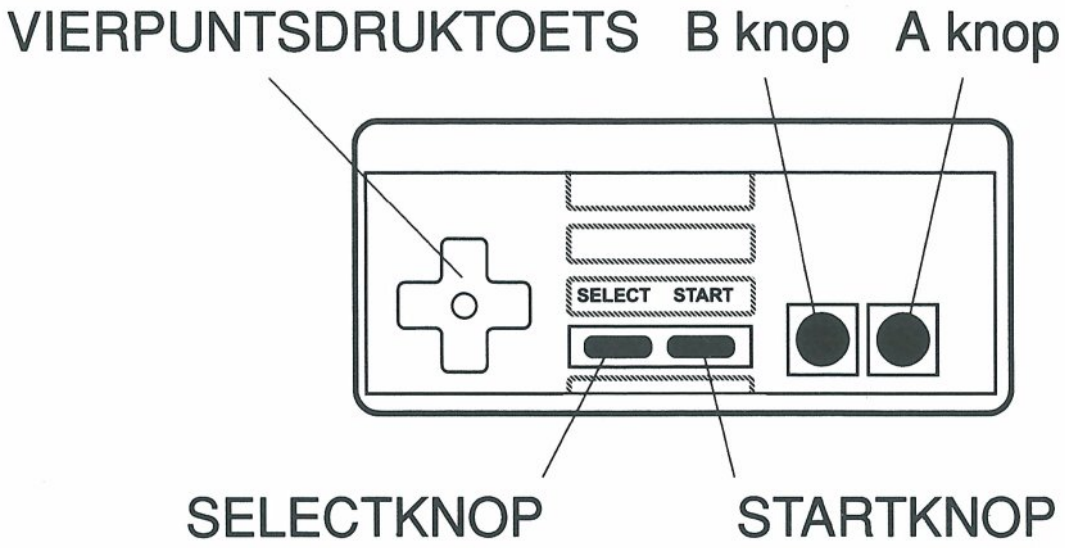
Stoneford, een oude avonturier die ziek te bed lag, riep zijn zoon Rockford® bij zich. Terwijl hij deze een kaart overhandigde zei hij: "Mijn zoon, jij moet de speurtocht gaan maken die ik nooit heb afgemaakt. Vind de Geheime Juwelen van de Zes Werelden en je zult rijker worden dan je je in je stoutste dromen kunt voorstellen !" Dat waren zijn laatste woorden.



Jij, Rockford, begint daarna aan een speurtocht in de vreemde en gevaarlijke Boulder Wereld ! Dit is een ondergrondse wereld vol vreemde vijanden die stuk voor stuk alles in het werk stellen om jou te beletten de onschatbaar kostbare diamanten te vinden die daar op je liggen te wachten. Zal het je lukken de betoverde muren te nemen, vlinders in juwelen te veranderen, de mysterieuze ontsnappingstunnel te vinden en aan de alsmaar groter wordende amoebe te ontsnappen voordat deze je overspoelt ?

In BOULDER DASH liggen zes verschillende werelden vol avontuur je op te wachten.

HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT



VIERPUNTSDRUKTOETS

Hiermee beweeg je Rockford omhoog, omlaag, naar links en naar rechts.

STARTKNOP

Zodra het openingsscherm verschijnt druk je hierop om met het spel te beginnen. Als je dit scherm ongeveer dertig seconden laat staan verschijnt er een demonstratiespel. Druk op de Startknop om weer in het openingsscherm te komen en begin.

Wil je tijdens het spel even pauzeren, druk dan op de STARTKNOP en na de onderbreking opnieuw.

A EN B KNOP

Als je de vierpuntsdruktoets naar boven, naar beneden, naar links of naar rechts indrukt en tegelijkertijd op de A en B knop drukt, kun je in de modder graven of een diamant naast je oprapen zonder daarheen te gaan. Tevens kun je met deze techniek een rotsblok voor je uit duwen zonder je te bewegen.

Kom je vast te zitten en kun je geen kant meer op, druk dan langer dan een seconde tegelijkertijd op de knoppen A en B. Daardoor kun je uit de stad ontsnappen of terugkeren bij de ingang van de Wereld waar je op dat moment bent. Maar je verliest dan wel een Rockford.

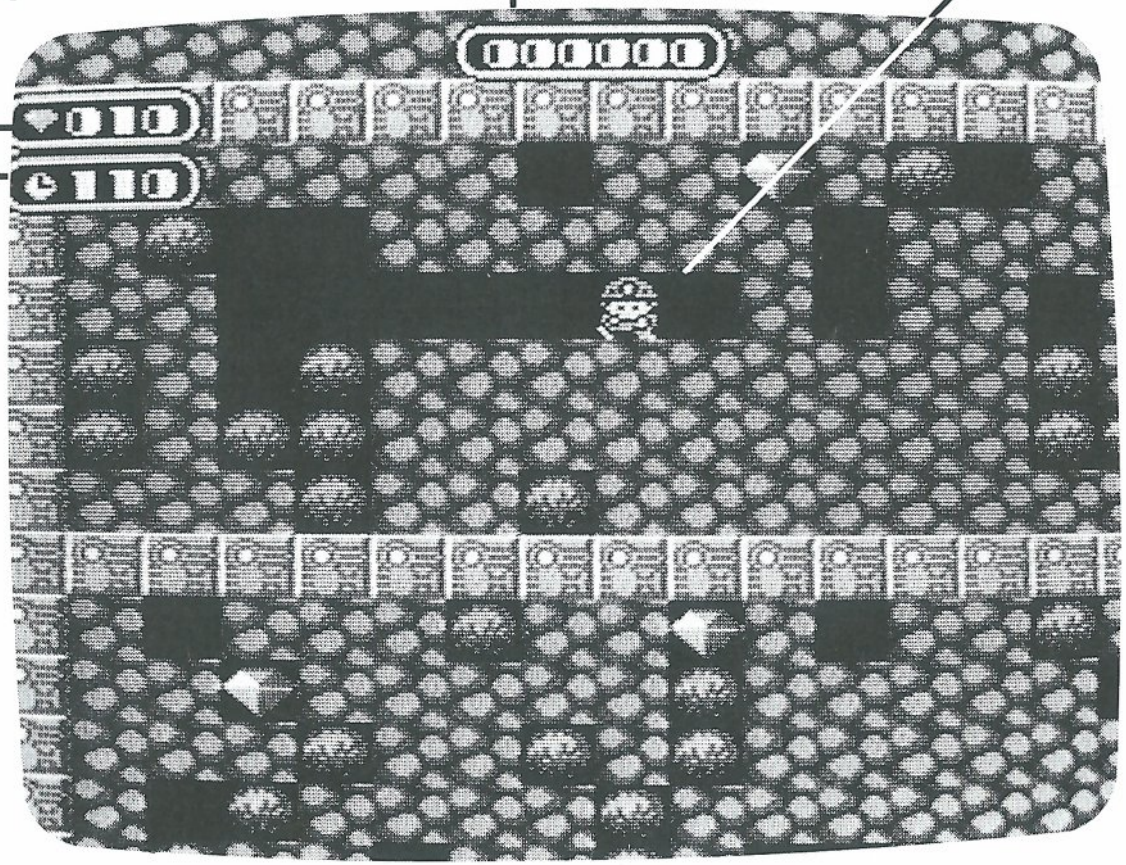
HET BEELDSCHERM

AANTAL DIAMANTEN DAT JE IN DEZE STAD MOET VERZAMELEN

JE HUIDIGE SCORE

ROCKFORD

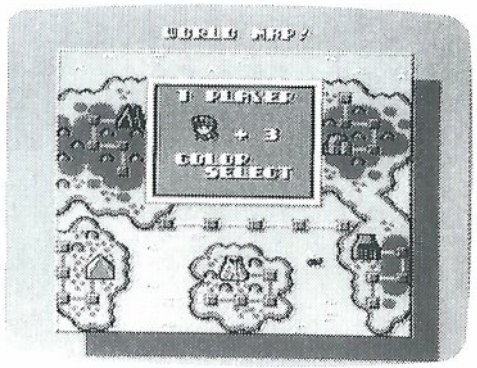
RESTERENDE TIJD



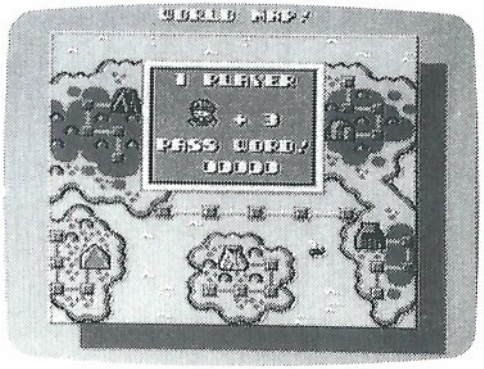
HOE JE HET SPEL START

Druk op de SELECTKNOP om te kiezen of je het spel met één of twee spelers wilt spelen en druk daarna op de STARTKNOP om je beslissing vast te leggen.

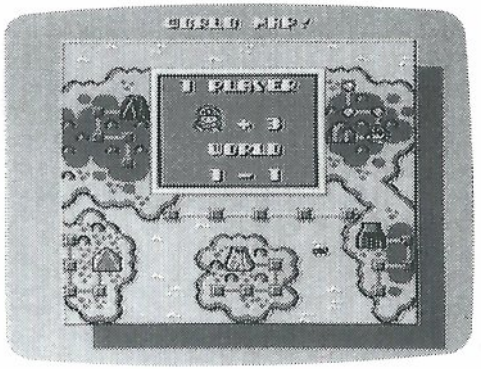
Druk links of rechts op de vierpuntsdruktoets om de kleur van je held te kiezen en daarna op START.



Wil je je paswoord invoeren, druk dan links of rechts op de vierpuntsdruktoets om de cursor zijwaarts te bewegen. Druk vervolgens op de boven- of onderkant daarvan om het nummer op de cursor te wijzigen en druk na het invoeren van je paswoord op de A knop. Speel je dit spel voor het eerst, dan hoef je als je het paswoord-scherm ziet alleen maar op A te drukken.



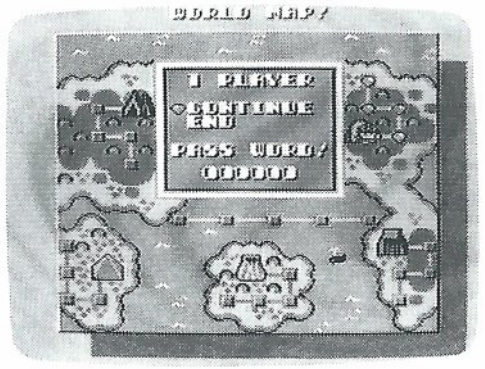
Op het volgende scherm zie je in welke wereld je bent. Kies met de vierpuntsdruktoets naar welke stad je wilt en druk daarna op de A knop. Druk je daarna weer op de A knop dan begint het spel.



HOE JE HET SPEL STOPT

Als het spel over is (wat jammer nou!) kun je kiezen voor “END” of “CONTINUE”.

Op dit scherm zie je ook je paswoord. Schrijf dat op voor de volgende keer, zodat je dan weer in dezelfde wereld kunt beginnen waar je gebleven bent.



DOEL VAN HET SPEL

Jij, Rockford dus, de held van dit spel, moet tijdens je speurtocht zes Werelden gaan ontdekken. In elk daarvan liggen vier steden. Je doel is in de steden van iedere Wereld het benodigde aantal diamanten te vergaren.

Links bovenin het scherm zie je het aantal diamanten dat je moet zien te vinden. Als je ze allemaal hebt verschijnt er een deur die naar de volgende stad leidt.

Als je alle vier de steden van een Wereld hebt gehad kun je naar de volgende Wereld gaan. Je mag zelf bepalen in welke stad van iedere Wereld je begint.

OPMERKING: Elke stad heeft zijn eigen unieke trucs en puzzels die je moet ontdekken of oplossen om te winnen.

Als je je paswoord gebruikt om te beginnen in een Wereld waar je eerder bent gestopt, moet je weer door alle vier de steden gaan, ook als je er de vorige keer al enkele hebt afgewerkt.

HOE JE HET SPEELT

Je begint het spel met vier Rockfords - één om mee te spelen en drie als reserve. Bij iedere 2000 punten die je haalt krijg je er een Rockford bij. Rockford verliest een leven als hij een vijand aanraakt of als er iets op hem valt.

Je kunt rotsen of diamanten laten neervallen door daar een gat onder te graven. Maar pas op dat je ze niet op jezelf laat vallen, want dan word je vermorzeld.

Sommige vijanden veranderen in negen diamanten als ze door iets dat je hebt laten vallen worden geraakt.

Je kunt een rots voortduwen totdat deze op iets anders stuit. Je kunt alleen maar rotsen voortduwen als daar een vrije ruimte voor ligt en dan nog maar één rots tegelijk.

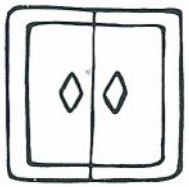
Als je een Amoebe aan alle vier de kanten met rotsen insluit, verandert deze in een diamant. En heb je het geluk verschillende Amoebes tegelijkertijd in te sluiten, dan worden dat allemaal diamanten.

Als een Amoebe een andere vijand aanraakt, verandert die in negen diamanten.

Tijdens het spel vermenigvuldigt de Amoebe zichzelf. Zodra hij een bepaald aantal bereikt, verandert hij in een rots. Niemand kent dat aantal.

ACHTERGRONDEN EN VOORWERPEN

DEUR (DOOR)
Deze verschijnt steeds in elke stad zodra je het benodigde aantal diamanten bij elkaar hebt.



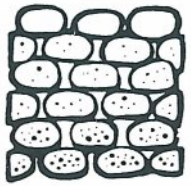
DIAMANT (DIAMOND)
Dit is de schat die je zoekt.

MODDER (MUD)
Rockford kan zich door de modder heengraven.

OPMERKING: Let erop dat de modder, de rotsen en de muren er niet overal hetzelfde uitzien. Elke Wereld kent zijn eigen unieke vormen.

ROTS (ROCK)
Rockford kan zich niet door rotsen heengraven. En rotsen zien er ook niet altijd als rotsen uit. In sommige steden zien ze er nogal anders uit dan je zou verwachten.

MUUR (WALL)
Rockford kan zich niet door de muur heengraven.



SPECIALE STENEN MUUR
(SPECIAL STONE WALL)
Als deze muur gedurende bepaalde tijden actief is, verandert hij rotsen in diamanten.

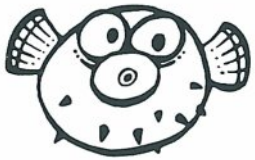
VIJANDELIJKE FIGUREN

Als je deze vijanden verslaat verdien je punten.

BUZZBUZZ

PINGPING

FLAPFLAP



BUBBLEBUBBLE

BIMBIM

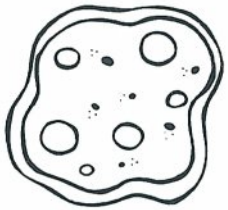
GURIGURI

Deze vijanden veranderen in diamanten als je ze uitschakelt, maar dat levert je geen punten op.

PUFFPUFF

PIROPIRO

TACKYTACKY



AMOEBA

NUTTIGE SPELAANWIJZINGEN

KEN JE VIJAND

Sommige tegenstanders bewegen zich langs de muren van de tunnel voort in de richting van de wijzers van de klok, anderen juist andersom.

VERMORZEL VIJAND EN BREEK MUUR

Als er een vijand door een rots wordt vermorzeld ontploft hij, waarbij hij dingen om zich heen kapot maakt. Door dus een vijand in de buurt van een muur te vermorzelen kun je een gat in die muur maken.

EEN ROTS OP EEN VIJAND GOOIEN

Graaf een kuil naar een rots totdat je er pal onder bent en wacht dan totdat er een vijand onder je verschijnt. Ga vervolgens opzij om de rots op de tegenstander te laten vallen.

SCOOR HOOG MET SPECIALE STENEN MUUR

Vind je een Speciale Stenen Muur, graaf daar dan boven langs en onderdoor en gooi er rotsen op. De eerste rots die de muur raakt maakt deze actief, zodat alle rotsen die gedurende een bepaalde tijd op de muur vallen in diamanten veranderen als ze er doorheen vallen. Zorg er ook voor dat je ruimte voor de muur vrij maakt. Zodra de muur zijn toverkracht kwijt is wordt het weer een gewone muur.

MEMO

MEMO

MEMO

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON